

**PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DONGENG UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BACA PESERTA DIDIK KELAS 3 SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

Rini Yuliyana

NPM. 1911100396

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1445 H/2024 M

**PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DONGENG UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BACA PESERTA DIDIK KELAS 3 SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

Rini Yuliyana

NPM. 1911100396

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing 2 : Muhammad Muchsin Afriyadi, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445 H/2024 M

ABSTRAK

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang menggabungkan kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta penguasaan teknologi. Pada pembelajaran abad 21 peserta didik tidak hanya dituntut untuk mahir dalam ilmu pengetahuan saja, lebih dari itu peserta didik juga harus terampil dalam menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi telah merubah berbagai aktivitas dalam sendi kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidik seharusnya memiliki kemampuan belajar yang kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran. Perkembangan teknologi telah menghasilkan banyak inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Variasi media pembelajaran telah membuat perubahan yang signifikan dalam pembelajaran, dengan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran akan membantu mengembangkan keterampilan penting peserta didik seperti berfikir kritis, pemecahan masalah, kreatifitas, dan literasi digital. Seiring berjalannya waktu, literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan baca tulis saja, akan tetapi lebih dari itu, literasi merupakan implikasi untuk memperoleh suatu informasi, memahami, serta mampu menguasai suatu informasi yang ada. Rendahnya minat baca peserta didik pada era digital dapat diatasi dengan membuat inovasi yang mampu menumbuhkan minat baca dan tentunya berbasis teknologi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *E-booklet* berbasis dongeng untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan menurut *Borg and Gall*. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan 7 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh 5 validator menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-booklet* berbasis dongeng memenuhi kriteria Sangat Layak. Skor yang

diperoleh dari hasil validasi ahli media sebesar 91% (Validator I); 80% (Validator II), hasil validasi ahli bahasa sebesar 95% (Validator I); 95% (Validator II) dan hasil validasi ahli materi sebesar 87% (Validator I); 85% (Validator II). Dengan demikian media pembelajaran *E-booklet* berbasis dongeng untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI dilihat dari nilai N-Gain yaitu dengan kriteria Sedang. Hasil angket respon peserta didik skala kecil diperoleh skor 93% dan hasil angket respon peserta didik skala besar diperoleh skor 88% dengan kriteria Sangat Layak.

Kata Kunci: *E-booklet, Minat Baca, Dongeng*



ABSTRACT

21st century learning is learning that combines literacy skills, knowledge abilities, skills, behavior and mastery of technology. In 21st century learning, students are not only required to be proficient in science, more than that, students must also be skilled in using technology. Technological developments have changed various activities in aspects of life, including in the field of education. Educators should have creative and innovative learning abilities in conducting learning. Technological developments have produced many new innovations to support the learning process. The variety of learning media has made significant changes in learning, with the integration of technology in the learning process it will help develop students' important skills such as critical thinking, problem solving, creativity and digital literacy. As time goes by, literacy is not only interpreted as the ability to read and write, but more than that, literacy is the implication of obtaining information, understanding, and being able to master existing information. Students' low interest in reading in the digital era can be overcome by creating innovations that can foster interest in reading and are of course technology-based. This research aims to produce a product in the form of fairy tale-based e-booklet learning media to increase reading interest in class III SD/MI students.

This research is Research and Development (R&D) research using a development model which refers to the development model according to Borg and Gall. However, in this research only 7 steps were carried out, namely research and initial information collection, planning, initial product development, initial trials, product revision, field trials, product revision. The research results obtained from the validation results carried out

by 5 validators show that the fairy tale-based E-booklet learning media meets the Very Appropriate criteria. The score obtained from the media expert validation results was 91% (Validator I); 80% (Validator II), linguist validation results were 95% (Validator I); 95% (Validator II) and material expert validation results of 87% (Validator I); 85% (Validator II). Thus, the E-booklet learning media is based on fairy tales to increase the reading interest of class III SD/MI students, seen from the N-Gain value, namely the Medium criteria. The results of the small scale student response questionnaire obtained a score of 93% and the results of the large scale student response questionnaire obtained a score of 88% with Very Eligible criteria.

Keywords: E-booklet, Interest in Reading, Fairy Tales



SURAT PERNYATAAN

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Yuliyana

NPM : 1911100396

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-booklet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada unsur plagiat, kecuali beberapa bagian yang disebutkan sebagai bahan rujukan. Apabila dikemudian hari skripsi ini terdapat kejanggalan atau ketidak selarasan maka saya bertanggung jawab sepenuhnya atas keteledoran saya serta siap menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun juga.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Bandar Lampung, April 2024
Yang Menyatakan



Rini Yuliyana
NPM. 1911100396



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl letnan Kolonel H.Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 780887

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DONGENG UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS III
SD/MI**

Nama : Rini Yuliyana

NPM : 1911100396

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M. Pd

NIP. 19780505201101006

Pembimbing II

M. Muchsin Airiyadi, M.Pd

NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl letnan Kolonel H.Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 780887

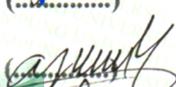
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN E-BOOKLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DONGENG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI**, disusun oleh: **RINI YULIYANA**, NPM: 1911100396, Prodi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)** telah dimunaqosyahkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: **Senin, 25 Maret 2024** pukul 08.00-10.00 WIB.

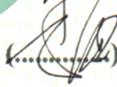
TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : Sri Latifah, M.Sc (.....) 

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd (.....) 

Penguji Utama : Dr. Ahmad Sodik, M.Ag (.....) 

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....) 

Penguji Pendamping II : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd (.....) 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



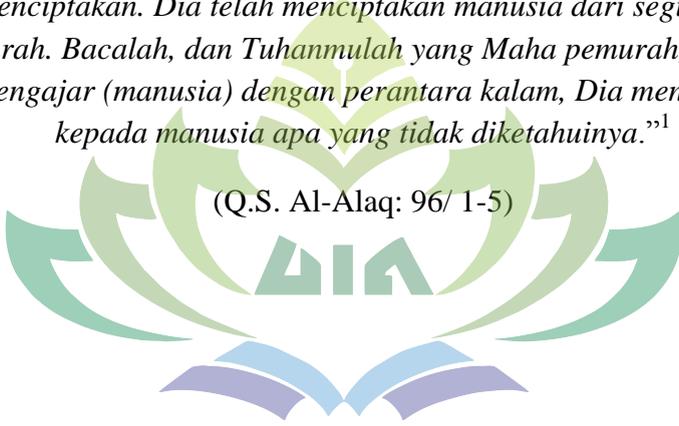

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002 

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا
لَمْ يَعْلَمَ ۝ ٥

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”¹

(Q.S. Al-Alaq: 96/ 1-5)



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Depok: CV. Rabita, 2016), h.597.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati terucap syukur kepada Allah SWT untuk segala nikmat yang telah diberikan, sehingga dengan rahmat-Nya karya tulis ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Purwanto dan Ibu Siti Arafah. Sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada peneliti serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendo'akan peneliti selama menempuh pendidikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi S1 di UIN Raden Intan Lampung khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan hidup peneliti. Semoga Allah senantiasa memuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat. Amiin.
2. Untuk adik saya tersayang, Fadil Januarizwanto. Terimakasih sudah menjadi *moodbooster* dan menemani bapak serta ibu di rumah selama peneliti menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada peneliti. Tumbuhlah menjadi versi terhebat.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah menjadi tempatku menuntut ilmu baik dari ilmu pengetahuan maupun ilmu agama.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Rini Yuliyana terlahir dari pasangan bapak Purwanto dan Ibu Siti Arafah pada tanggal 14 Juli 2002 di Negerikaton Pesawaran. Putri pertama dari dua bersaudara. Pendidikan Sekolah Dasar di MI Islamiyah Sidomulyo diselesaikan pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama di MTs Raudlatul Huda Al-Islamy Sidomulyo diselesaikan pada tahun 2016, Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Negerikaton Pesawaram diselesaikan pada tahun 2019.

Kemudian pada tahun 2019 Peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Peneliti menyukai dunia anak-anak, dengan ini peneliti memilih jurusan PGMI dan bercita-cita menjadi pendidik seperti apa yang diharapkan oleh kedua orang tuanya.

Pada tahun 2022 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Tegalsari kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu. Pada tahun yang sama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung. Pada tahun 2023 peneliti melakukan penelitian skripsi di MIN 6 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan, dan petunjuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan *E-booklet* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SD/MI**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansyah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
4. Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhammad Muchsin Afriyadi, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Kepala Sekolah MIN 6 Bandar Lampung dan Kepala Sekolah SDIT Insan Rabbani beserta Guru dan Staff TU

yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.

7. Kedua Orang tua saya tercinta Bapak Purwanto dan Ibu Siti Arafah yang penulis sangat sayangi serta seluruh keluarga terkasih.
8. Untuk kakek dan nenek saya tercinta, Mbah Sanmuklas dan almh. Mbah Suwiyem. Terimakasih telah memberikan doa terbaik untuk cucu tersayangya.
9. Sahabat-sahabat yang saya sayangi Chika Anasya, Binti Magfiroh, Sofiah, Dea Ayu Oktavia, yang telah memberikan doa, bantuan, dan dukungan yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan sumbangsih yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Aamiin.

Bandar Lampung, 2024
Penulis



Rini Yuliyana
NPM. 1911100396

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Masalah	7
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Pengembangan	9
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
I. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori-teori Tentang Pengembangan Model.....	19
B. Deskripsi Teoritik.....	23
1. Pengembangan Media Pembelajaran	23
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	29
4. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	36
5. <i>E-Booklet</i>	38

6. Minat Baca	46
7. Dongeng	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	53
B. Desain Penelitian Pengembangan	53
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	54
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	61
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	61
F. Instrumen Pengumpulan Data	62
G. Uji Coba Produk.....	64
H. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	73
1. Studi Pendahuluan	73
2. Perencanaan Penelitian	75
3. Desain Produk.....	76
4. Validasi Desain.....	80
5. Revisi Desain dari Para Ahli	87
6. Uji Coba Produk.....	94
7. Revisi Produk	104
B. Kajian Akhir Produk	104
C. Pembahasan	105
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	111
B. Rekomendasi	113
DAFTAR RUJUKAN	114
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data	63
Tabel 3.2 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	65
Tabel 3.3 Skala Kriteria	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Baca	67
Tabel 3.5 Interpretasi Rumus N-gain	69
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Butir Soal	70
Tabel 3.7 Kriteria Uji Reabilitas	72
Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran <i>E-booklet</i>	77
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa	83
Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Media	89
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Bahasa ...	91
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Materi	93
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil	95
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil	97
Tabel 4.10 Nilai N-Gain Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 ..	100
Tabel 4.11 Uji Normalitas	101
Tabel 4.12 Uji Homogenitas	102
Tabel 4.13 Hasil Uji-t <i>Paired Sample</i>	103
Tabel 4.14 Perbedaan Rata-rata <i>Paired Samples Statistics</i>	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Website Bookcreator</i>	42
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D.....	55
Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	85
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	87
Gambar 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil dan Besar	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 2 Data Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar	124
Lampiran 3 Berita Acara Valiadasi Produk	127
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	128
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	134
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	142
Lampiran 7 Lembar Hasil Respon Pendidik	148
Lampiran 8 Lembar Hasil Angket Minat Baca Peserta Didik (<i>Pretest</i>).....	150
Lampiran 9 Lembar Hasil Angket Minat Baca Peserta Didik (<i>Posttest</i>).....	151
Lampiran 10 Silabus dan RPP.....	152
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	156
Lampiran 12 Surat Turnitin.....	159





BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memudahkan dan menghindari kesalah pahaman penafsiran yang ada dalam judul proposal skripsi ini, maka perlu adanya penegasan judul. Penulis akan menegaskan beberapa istilah yang ditegaskan dalam judul proposal skripsi ini.

Adapun judul proposal skripsi ini yaitu “Pengembangan *E-booklet* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SD/MI”

1. **Pengembangan** adalah proses, cara, tindakan, mengembangkan, perkembangan selangkah demi selangkah dan teratur yang mengarah pada tujuan yang diinginkan, dengan kata lain pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.¹
2. ***E-booklet*** adalah bahan pembelajaran yang terdiri dari dua kata, yaitu *book* yang berarti buku dan *leaflet* yang berarti lembaran kertas yang mengandung pesan tentang informasi suatu hal. *Booklet* merupakan buku kecil yang dapat mengedukasi pembaca serta disajikan dengan

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 2 (Balai Pustaka, 2003). h. 473

desain dan tampilan sederhana, menarik, berisi gambar, dan tulisan dengan materi terbatas. Sedangkan *e-booklet* merupakan booklet yang dikemas dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *handphone* maupun komputer. Secara isi, *e-booklet* terdiri atas cover, daftar isi, pendahuluan, isi, daftar pustaka.²

3. **Media Pembelajaran** adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.³
4. **Dongeng** adalah cerita khayalan dan merupakan jenis kebiasaan lisan dan sarana komunikasi yang dapat mengabadikan berbagai kejadian alam dalam kehidupan dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Selain itu, dongeng merupakan bentuk sastra yang bercerita tentang fiksi dan non fiksi, cerita yang biasanya diangkat dari suatu daerah, dongeng juga bisa menjadi cerita hiburan untuk anak-anak karena di dalam cerita dongeng terdapat banyak pesan-pesan

² Nur Ika Amalia, Yuniawatika dan Tri Mukti, "Pengembangan E-booklet Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo pada Materi Bangun Datar", JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 3, no 3 (2020): 288, <http://doi.org/10.17977/um038v3i32020p282>.

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2019), h.4.

moral yang positif atau edukatif untuk anak-anak.⁴

5. **Minat baca** adalah tingkat kesenangan yang kuat karena adanya dorongan yang timbul pada diri seseorang dalam melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan membaca untuk memperoleh informasi serta menimbulkan kesenangan dan manfaat bagi dirinya. Minat baca juga dapat diartikan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan anak untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Aspek minat baca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca oleh anak.⁵

B. Latar Belakang Masalah

Hadirnya revolusi industri 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kemampuan (*skill*) dan mampu berkompetensi di dunia kerja. Dalam rangka inilah, kemudian dunia pendidikan menerapkan pembelajaran abad 21 yang identik dengan perkembangan teknologi. Adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan

⁴ M. Dahlan R, Syntia Maulani Rizki dan M Fahri, "Dongeng Sebagai Sarana Meningkatkan Budaya Literasi Peserta didik Kelas 3 Kelurahan Sindang Barang", Al- Madrasah Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 6, no. 3 (2022): 613, <http://doi.org/10.35931/am.v6i3.1042>.

⁵ Nurfidia Azhari, Hesti Sulistia dan Meiga Ayu Wanda, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Peserta didik di SD Negeri Tangerang 15", Vol. 2, no. 1 (2020): 20-35, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam beberapa penelitian penggunaan media pembelajaran seperti media audio visual terbukti mampu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik⁶, sebaliknya kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Apabila pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menerangkan materi secara lisan maka pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik akan menjadi abstrak.

Pada hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara pendidik, angket pendidik dan peserta didik di MIN 6 Bandar Lampung khususnya di kelas III SD/MI. Dari hasil observasi ditemukan beberapa peserta didik yang minat bacanya kurang, dan dalam proses belajar mengajar pendidik hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Pada angket data awal kebutuhan peserta didik menunjukkan sebagian besar peserta didik memiliki ketertarikan pada format cerita dongeng anak, sedangkan pada proses pembelajaran seringkali materi tersaji dalam bentuk teks panjang yang minim ilustrasi. Hal ini menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik yang berdampak pada terbengkalainya beberapa pojok baca disetiap ruang kelas. pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan ibu Masroro Hasta Handayani, S.Ag sebagai pendidik kelas III. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan

⁶ Yuli Yanti, Syifa Fauuziah dan Nurul Hidayah, "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III", *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, no. 2 (2022): 167-182, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5516>

buku tematik dan buku-buku cetak yang disediakan oleh sekolah, dan kurangnya media-media yang mendukung dan menumbuhkan minat baca peserta didik.⁷

Berdasarkan hasil pra penelitian dari sekolah tersebut bahwa masalah dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan media yang kurang bervariasi, kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan menganggap belajar itu kurang menarik apalagi dalam kegiatan membaca, sehingga peserta didik tidak mendapatkan pengetahuan yang cukup. Penggunaan media yang umum menjadikan proses pembelajaran peserta didik kurang ditekankan untuk lebih giat dalam membaca karena hanya menggunakan buku cetak dan media yang sangat minim. Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik minat bacanya masih rendah dan kurang tertarik dalam membaca, sehingga perlu media yang dapat memotivasi peserta didik dalam membaca.

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk mengatasi suatu permasalahan dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik dalam membaca. Salah satunya yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah mengembangkan sebuah media yaitu media *E-booklet*. Media *e-booklet* ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar yang baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi lebih mudah bosan untuk belajar khususnya dalam membaca, peserta didik akan lebih memahami isi tulisan dalam buku pelajaran

⁷ Wawancara dengan pendidik kelas 3 di MIN 6 Bandar Lampung, pada tanggal 24 Januari 2023, pukul 13.50 WIB.

dengan bantuan dari media pembelajaran yang disertai dengan ilustrasi/animasi yang menarik dan mampu menumbuhkan minat untuk membaca. *Booklet* merupakan sebuah terbitan kurang dari 50 halaman. *E-booklet* merupakan buku saku berbasis elektronik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *e-booklet* materi pembelajaran dapat disajikan secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami dengan dilengkapi gambar. *e-booklet* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan bantuan pendidik ataupun secara mandiri. Sifat *e-booklet* yang informatif dan juga desainnya yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik, hal ini mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik.⁸

Produk *e-booklet* yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan *e-booklet* berbasis dongeng. Dongeng merupakan kisah fiktif yang bisa diambil dari peristiwa sebenarnya atau sejarah kuno yang terbentuk dari suatu unsur tertentu, selain itu dongeng adalah cerita khayalan yang terbentuk berdasarkan pemikiran seseorang yang diwariskan secara turun menurun. Dongeng memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan imajinasi dan menimbulkan rasa penasaran serta merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi peserta didik. Cerita dongeng dapat dijadikan langkah awal untuk lebih mengenalkan anak pada dunia buku, namun dalam penyajiannya dongeng harus disajikan lebih menarik agar

⁸Rahma Violla, Reno Fernandes, "Efektivitas Media Pembelajaran *E-booklet* Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi", *Jurnal Sikola: Jurnal kajian pendidikan dan pembelajaran*. Vol.3, no. 1 (2021): 15, <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>

bisa secara efektif meningkatkan minat baca anak.⁹ Selain itu, media pembelajaran dalam format cerita bergambar terbukti efektif dalam menanamkan nilai karakter pada peserta didik.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti termotivasi untuk merancang dan membuat media pembelajaran *e-booklet* yang berbasis dongeng yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik agar peserta didik lebih ingin tahu dalam membaca dan memaknai sendiri makna dalam tulisan tersebut. Dengan adanya *e-booklet* ini, diharapkan agar keinginan membaca peserta didik akan lebih meningkat karena sebagian ilmu pengetahuan didapat dari membaca. Maka, untuk memudahkan pembelajaran dan menumbuhkan minat baca peserta didik penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan *e-booklet* Sebagai Media Berbasis Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik

⁹ Nafisa Asma Nurul Aulia, Moch. Fikriansyah Wicaksono, “Revitalisasi Dongeng Dalam Membumikan Minat Baca anak-anak di Kampung Dongeng Blitar”, Jurnal Shaut Al-Maktabah. Vol.13, no. 2 (2021):173, <https://doi.org/10.37108/shaut.v13i2.493>

¹⁰ Nurul Hidayah, Santy Afriana dan Yuli Yanti, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menanamkan Nilai Karakter Pada Peserta Didik Kelas I SD/MP”, in *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Indonesia*, (Prodi PGMI FTK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022),465-477,<http://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/prosidingPGMI/article/download/851/411>.

terutama yang berbentuk cerita atau dongeng yang disukai anak-anak.

2. Rendahnya ketertarikan peserta didik dalam membaca terutama membaca buku cetak yang kurang berwarna dan berbentuk teks panjang tanpa ilustrasi.
3. Penggunaan buku cetak belum sepenuhnya menjadi faktor yang dapat menumbuhkan minat baca peserta didik dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa *E-booklet* berbasis dongeng yang berfokus pada materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan, subtema 4 menyayangi hewan. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli materi. Kemudian diuji coba skala kecil dan skala besar pada peserta didik untuk mengetahui peningkatan minat baca peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran *e-booklet*.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, masalah yang akan diteliti pada penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *e-booklet* sebagai media pembelajaran pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III di SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap *e-booklet* yang dikembangkan?

3. Bagaimana peningkatan minat baca peserta didik kelas III SD/MI setelah menggunakan media pembelajaran *e-booklet* berbasis dongeng?

F. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menganalisis kelayakan media *e-booklet* sebagai media pembelajaran pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III di SD/MI.
2. Menganalisis tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap media *e-booklet* yang dikembangkan.
3. Menganalisis minat baca peserta didik kelas III SD/MI setelah menggunakan media pembelajaran *E-booklet* berbasis dongeng.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan khasanah ilmu pengetahuan dan terkhusus dalam bidang pengetahuan.
- b) Mengoptimalkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media *e-booklet*.
- c) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau referensi bagi pendidik dan peserta didik maupun peneliti lainnya dalam hal mengembangkan media *e-booklet* pada materi menyayangi tumbuhan

dan hewan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Pengembangan *e-booklet* materi menyayangi tumbuhan dan hewan sebagai penunjang pembelajaran dan dapat meningkatkan minat baca serta motivasi peserta didik untuk lebih menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat menambah semangat belajar dan membaca peserta didik karena media *e-booklet* yang dihasilkan berbasis dongeng yang tersaji secara digital dan memiliki visualisasi yang menarik serta berwarna-warni.

b) Bagi pendidik

Hasil penelitian dapat menjadi salah satu media alternatif di sekolah dan dapat memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan digemari peserta didik. Penelitian ini dapat memberikan informasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis dongeng yang tentunya memanfaatkan teknologi digital dan penelitian ini memberikan informasi media alternatif untuk pengelolaan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini dapat memberikan referensi pemanfaatan media *e-booklet* khususnya materi menyayangi

tumbuhan dan hewan serta dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran.

c) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam media pembelajaran yang lebih baik dan dapat merangsang peserta didik untuk termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, selain itu sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk mengambil strategi yang berkaitan dengan media pembelajaran bagi peserta didik yang dapat membantu proses pembelajaran di sekolah serta dapat meningkatkan minat baca khususnya pada kelas III.

d) Bagi peneliti

Untuk mengetahui apakah *e-booklet* ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, selain itu sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam dunia pendidikan sehingga dapat menambah pengetahuan peneliti. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi dalam mengetahui dan mendalami cara dan langkah penelitian yang ahli baik dalam perpustakaan maupun lapangan, serta mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan manfaat lain yang dapat peneliti peroleh adalah penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penganalisaan penggunaan serta pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan

inovatif, serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang teknik perancangan dan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran *e-booklet*.

e) Bagi peneliti lainnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan pengembangan penelitian yang sejenis.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan adalah upaya untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Di samping itu penelitian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari peneliti. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasi (skripsi, tesis, jurnal, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian yang mempunyai relasi atau keterkaitan dengan penelitian ini antara lain:

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Arbi Tagazi dan Yeni Ernita (2023)	Pengembangan Bahan Ajar berbentuk <i>Booklet</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD. ¹¹	Menghasilkan dan mengembangkan produk berupa <i>booklet</i> dan subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas III SD.	Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk membuat <i>booklet</i> pada pembelajaran tematik terpadu terkhusus pada materi tema 6 Energi dan Perubahannya
2	Nur Ika Amalia, Yuniawatika, dan Tri Murti (2020)	Pengembangan <i>E-booklet</i> Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi	Menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran <i>booklet</i> dalam versi digital.	Produk <i>e-booklet</i> yang dikembangkan berbasis karakter sedangkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti

¹¹ Arbi Tagazi dan Yeni Ernita, "Pengembangan Bahan Ajar berbentuk *Booklet* pada Pembelajaran Tematik Terpadu tema 6 Energi dan perubahannya di Kelas III Sekolah Dasar", INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol. 3 no. 3 (2023): 3533-3542, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2539>.

		Edmodo Pada Materi Bangun Datar. ¹²		adalah <i>e-booklet</i> berbasis cerita dongeng yang dikembangkan melalui website <i>book creator</i> dengan subjek penelitian yang berbeda yaitu peserta didik kelas III SD/MI pada materi <i>menyayangi tumbuhan dan hewan</i> .
3	Devi Asinta dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas (2021)	Pengembangan <i>E-booklet</i> Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran	Menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran <i>booklet</i> dalam versi	Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan

¹² Nur Ika Amalia, Yuniawatika, dan Tri Murti, "Pengembangan E-booklet Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo Pada Materi Bangun Datar," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.3, no. 3 (2020): 282-291, <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p282>.

		n IPS Kelas V. ¹³	digital serta menggunakan metode pengembangan <i>Borg and Gall</i> .	oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa <i>e-booklet</i> berbasis dongeng. Selain itu subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD/MI dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
4	Nilna Nur Azizah, Fathul Niam, dan Aang Yudho Prastowo (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Booklet</i> Pada Materi Benda di Sekitar untuk Meningkatkan	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD/MI	Produk yang dikembangkan merupakan <i>booklet</i> yang berbentuk fisik sedangkan produk yang akan dikembangkan

¹³ Devi Asinta dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas, "Pengembangan E-booklet Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V ,” *Jurnal Magistra*, Vol.12, no. 2 (2021): 107-118, <https://doi.org/10.31942/mgs>.

		Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Wonorejo 2 Kabupaten Blitar. ¹⁴		n oleh peneliti adalah media pembelajaran booklet yang berbentuk digital yang bertujuan meningkatkan minat baca peserta didik.
5	Sopyan Azhari Assi Diki, Bagus Amirul Mukmin, dan Dhian Dwi Nur Wenda (2022)	Pengembangan Bahan Ajar <i>Booklet</i> Berbasis Kontekstual Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ¹⁵ .	Menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran.	Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar booklet yang berbentuk fisik sedangkan Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media

¹⁴ Nilna Nur Azizah, Fathul Niam, dan Aang Yudho Prastowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Benda di Sekitar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Wonorejo 2 Kabupaten Blitar," *Jurnal Patria Educational*, Vol.2, no. 1 (2022): 60-69, <https://doi.org/10.28926/pej.v1i2>.

¹⁵ Sopyan Azhari Assi Diki, Bagus Amirul Mukmin, dan Dhian Dwi Nur Wenda, "Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kontekstual Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4, no. 1 (2022): 159-164, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3481>.

				pembelajaran <i>booklet</i> digital yang berbasis dongeng untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.
--	--	--	--	--

Dari kelima penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada produk yang dihasilkan, produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan *e-booklet* berbasis dongeng yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Kelima penelitian itu memiliki persamaan yaitu mengkaji tentang media *booklet* baik dalam bentuk fisik maupun elektronik. Namun, setiap penelitian memiliki fokus dan tujuan yang berbeda-beda.

I. Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi disusun dengan sistematika penulisan menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, bagian akhir. Pada bagian isi peneliti membuat penulisan menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I : Bagian bab satu dituliskan oleh peneliti tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan

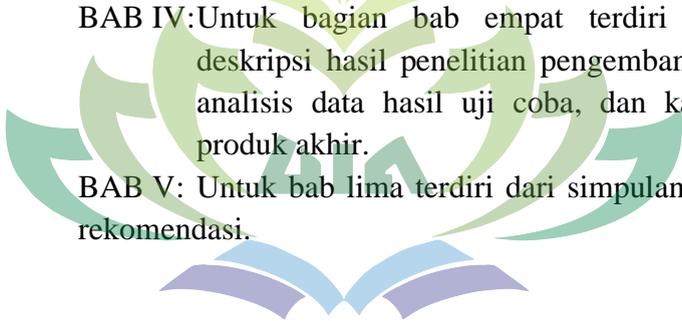
masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Pada bagian ini berisi deskripsi teori yang berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul.

BAB III: Untuk bagian bab tiga terdapat penjelasan yaitu tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: Untuk bagian bab empat terdiri dari deskripsi hasil penelitian pengembangan, analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

BAB V: Untuk bab lima terdiri dari simpulan dan rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dari segi etimologi penelitian berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Research* yang memiliki kata asal “*re*” berarti kembali dan *search* berarti mencari, jadi dapat didefinisikan penelitian merupakan suatu proses menyelidiki suatu bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan dengan fakta-fakta atau prinsip-prinsip secara sistematis dan kehati-hatian. Sedangkan *Development* dari segi etimologi berasal dari bahasa Inggris yang merupakan kata benda (*noun*) dari kata kerja (*verb*) *develop* yang artinya pengembangan. Penelitian ini dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada Model *Borg and Gall*. Pengembangan model *Borg and Gall* memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan. Oleh karenanya, untuk melakukan pengembangan model ini diperlukan rujukan prosedur-prosedur produk yang akan dikembangkan. Terdapat 10 langkah yang dilakukan dalam pengembangan model *Borg dan Gall*, sebagai berikut¹⁶:

¹⁶ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi ,2019), h.38-40.

1. *Research and Information Collection* (Analisis Kebutuhan)

Langkah pertama adalah analisis kebutuhan, penelitian pustaka, penelitian literatur, penelitian skala kecil dan standar laporanyang diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang berhubungan dengan pentingnya pengembangan produk, ketersediaan sumber daya yang kompeten dan ketersediaan waktu. Studi literatur diperlukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang hendak dikembangkan, mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang berkaitan dengan pengembangan produk yang telah direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu dijalankan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang hendak dikembangkan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Merupakan proses penyusunan rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian, rumusan tujuan yang akan dicapai, desain atau langkah-langkah penelitian serta kemungkinan pengujian dalam ruang lingkup yang terbatas.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal)

Merupakan tahapan pengembangan produk awal, yaitu meliputi kegiatan menentukan desain produk yang hendak

dikembangkan, penentuan sarana dan prasarana penelitian yang diperlukan selama penelitian perkembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan pengujian desain di lapangan dan penentuan deskripsi tugas dari pihak-pihak yang ikut terlibat dalam penelitian termasuk pengembangan bahan ajar, proses pembelajaran serta instrumen evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing* (Pengujian Terbatas)

Merupakan langkah pengujian produk yang telah dihasilkan secara terbatas, yakni melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk yang sifatnya terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak terlibat.

5. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Produk)

Langkah revisi hasil uji coba merupakan langkah perbaikan model atau desain berdasarkan pada hasil uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilaksanakan sesudah dilaksanakan uji coba lapangan secara terbatas.

6. *Main Field Testing* (Uji Produk Utama)

Langkah uji lapangan produk utama merupakan uji produk yang dilakukan lebih fokus terhadap hal yang meliputi uji efektivitas desain produk (umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan). Hasil dari pengujian pada tahap ini diperoleh desain yang efektif secara substansi atau metodologi.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Revisi produk merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan utama; merupakan perbaikan kedua setelah pelaksanaan uji lapangan lebih luas dari uji lapangan pertama. Pada tahap ini produk dikembangkan menjadi lebih mantap karena ada tahap uji lapangan sebelumnya.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas)

Uji coba lapangan skala luas merupakan uji efektivitas dan adaptabilitas yang melibatkan calon pemakai produk. Hasil dari uji lapangan berupa model desain yang sudah siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologinya. Pengujian dilakukan melalui beberapa teknik pengumpulan data seperti angket, wawancara, dan observasi, yang kemudian hasilnya dianalisis.

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Revisi produk final merupakan penyempurnaan produk akhir, jika dipandang perlu agar produk hasil pengembangan lebih akurat sesuai dengan spesifikasi yang dihendaki. Pada tahap revisi produk final telah diperoleh produk yang sudah teruji efektivitasnya.

10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Penggunaan)

Diseminasi dan implementasi, merupakan tahap pelaporan produk kepada forum-forum

profesional di jurnal-jurnal ilmiah dan implementasi produk pada praktik pendidikan.

Langkah-langkah pengembangan dalam model *Borg and Gall* merupakan model prosedural yang banyak digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D). Sepuluh langkah pengembangan *Borg dan Gall* dapat dimodifikasi sesuai kemampuan dan keterbatasan peneliti, terutama pada bagian uji coba secara luas dan diseminasi serta produksi maka tahapan tersebut dapat dihindari. Sesuai dengan media yang ingin dikembangkan oleh peneliti, model pengembangan *Borg and Gall* dipandang cukup ideal dan terperinci yang terdiri dari 10 tahap, di dalam penelitian ini peneliti menggunakan 7 tahap tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan.

B. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pembelajaran (RPP), dengan demikian media pembelajaran menjadi penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian masalah dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pengembangan media pembelajaran

menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Kebutuhan modalitas dalam pembelajaran hybrid dan jarak jauh menuntut kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan proses pengajaran dengan teknologi yang salah satunya penggunaan media pembelajaran.¹⁷

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sebagaimana yang telah tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Standar kualifikasi akademik tersebut juga sejalan dengan kompetensi pedagogik guru dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang guru pasal 3 ayat 4 yang menyatakan bahwa “salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran.”

Dengan demikian, salah satu aspek penting yang menentukan mutu pendidikan adalah faktor pendidik, oleh sebab itu upaya peningkatan

¹⁷ Valerie Harlow Shinas dan Huijing Wen, “Preparing teacher candidates to implement digital storytelling”, *Journal Computers and Education Open*, Vol.3 (2022): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2002.100079>.

profesionalisme pendidik sangat erat kaitannya dengan upaya peningkatan mutu pendidikan. Pendidik yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya lebih termotivasi untuk mengaktualisasikan dan meningkatkan kemampuannya menjadi bentuk karya nyata berupa produk hasil pengembangan. Islam mengajarkan bahwa setiap individu agar dapat meningkatkan kualitas dari dirinya, hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11:



“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.

Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”¹⁸

Tantangan bagi pendidik jenjang sekolah dasar adalah perlunya kesadaran terhadap pengembangan tujuan pendidikan dasar yang berorientasi pada penyiapan peserta didik menjadi pribadi yang berkualitas, berdaya saing, inovatif, menggali dan mengembangkan minat dan potensi dirinya, serta mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat.¹⁹ Pengembangan media pembelajaran memiliki arti penting untuk menjawab tantangan bagi pendidik sekolah dasar serta menjadi upaya mengatasi kekurangan dan keterbatasan media, menambah wawasan pendidik serta memperkaya pilihan media yang dapat dijadikan referensi dalam mengatasi kesulitan belajar dan mendukung keefektifan belajar guna meningkatkan mutu pendidikan, selain itu pengembangan media yang baik dapat memudahkan pendidik dalam pengelolaan kelas terlebih dalam ruang lingkup budaya.²⁰

¹⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Depok: CV. Rabita, 2016), h. 543.

¹⁹ Mujtahidin, Muhammad Lutfi Oktariono dan Muhammad Muchsin Afriyadi, “*Kebijakan kebebasan belajar: Tinjauan Kritis Terhadap Perspektif Profesionalisme Guru*”, Jurnal Ilkogretim online, Vol. 20, no. 02 (2021): 251-257, <http://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.02.30>

²⁰ Comfort M. Ateh dan Lynne B. Ryan, “Preparing teacher candidates to be culturally responsive in classroom management”, Journal Social Sciences and Humanities Open, Vol.7 (2023): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100455>.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin '*medius*', secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut *Gerlach dan Ely* yang dikutip oleh Azhar Arsyad, media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap, sedangkan menurut Heinich, media merupakan perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk memberikan instruksional atau mengandung maksud tujuan tertentu dari pengajaran antara sumber dan penerima. Hal ini sejalan dengan pendapat *Gagne dan Briggs* yang secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²¹ Menurut UNESCO, istilah media pembelajaran dalam berbagai literatur sering diartikan dengan *media of learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan yang mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2019), h. 3-4.

menggunakan media, dan instrumen/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar.²²

Pengertian media pembelajaran berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu atau komponen yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang keinginan belajar baik secara pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang menjadi tujuan dari pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting yang harus ada dalam suatu proses belajar mengajar selain metode mengajar. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, hal itu sejalan dengan pendapat Hamalik yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik, sehingga dapat dapat membantu keefektifan kegiatan belajar. Belajar diartikan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan sadar

²² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h.4

untuk memperoleh suatu konsep, keterampilan, pemahaman atau pengetahuan baru.²³ Dengan demikian dapat diketahui betapa pentingnya media sebagai alat bantu yang memiliki pengaruh terhadap pemahaman pembelajaran yang yang dilaksanakan.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Asyhar media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:²⁴

1) Fungsi Sematik

Media pembelajaran memiliki fungsi sematik maksudnya adalah media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami. Contohnya, dalam mengajar materi materi tata surya, pendidik dapat menggunakan media gambar, foto, video, dan sebagainya daripada menjelaskan materi tata surya tersebut secara verbal sehingga meminimalisir kesalahan konsep pada peserta didik.

²³ Rora Rizky Wandini dan Maya Rani Sinaga, "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik", Jurnal Rudahah, Vol. 06, no. 01 (2018): 1-2, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

²⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *op.cit.* hlm.8

2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Misalnya, dalam pembelajaran geografi, pendidik dapat menjelaskan tentang teori lapisan bumi menggunakan model susunan lapisan bumi atau video.

3) Fungsi Fiksatif

Media memiliki fungsi fiksatif, maksudnya adalah media mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, media video memiliki fungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video pidato proklamasi Republik Indonesia kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran tersebut peserta didik dapat mengetahui kejadian yang tidak terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

4) Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia. Misalnya, penggunaan media untuk presentasi seperti *PowerPoint* yang diproyeksikan proyektor dapat mempermudah seluruh peserta didik

menyimak materi dan tidak hanya terfokus pada komunikasi verbal. Selain itu penggunaan media televisi dan berbagai *platform* pembelajaran jarak jauh yang tersedia di internet juga mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasikan perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik. Misalnya, pada mata pelajaran IPS, pendidik dapat menjelaskan mengenai suku bangsa melalui media video sehingga lebih mencakup banyak materi, peserta didik dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan dengan penjelasan secara verbal. Disini fungsi media juga dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.

6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi yang dapat menarik perhatian peserta didik, fungsi afektif yang dapat menggugah perasaan peserta didik terhadap pembelajaran, fungsi kognitif yang dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru, fungsi psikomotorik yang dapat membantu penguasaan keterampilan atau kecakapan motorik, fungsi imajinatif yang dapat membangun daya imajinasi peserta didik dan fungsi motivasi yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta menghilangkan rasa

tertekan dan kebosanan yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

Levie dan *Lentz* mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: ²⁵

- a) Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak digemari oleh peserta didik sehingga mereka tidak memperhatikan.
- b) Fungsi Afektif, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat.
- c) Fungsi Kognitif, media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi Kompensatoris, media visual mampu memberikan konteks untuk memahami teks, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi

²⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020), h. 16-17.

dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, seperti media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, dan media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman pada peserta didik, namun penerimaan dan pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. *Kemp dan Dayton* mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan sebagai integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:²⁶

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat digunakan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap fokus dan memperhatikan.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2019), h.25-27.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang termuat dalam media belajar untuk kemudian diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media pembelajaran hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan informasi dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan secara baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat di tingkatkan.
- h. Beban pendidik untuk penjelasan berulang-ulang mengenai materi pelajaran dapat dikurangi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah pendidik dapat memiliki pedoman dan urutan pengajaran yang sistematis, membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, membantu menyajikan materi secara lebih konkret terutama materi pelajaran yang abstrak, pendidik memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, media dapat

membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan, media pembelajaran dapat membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik. Selain memiliki manfaat untuk pendidik, media pembelajaran juga bermanfaat untuk peserta didik yaitu, media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi peserta didik untuk belajar baik di kelas maupun mandiri, mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, memberikan suasana yang menyenangkan sehingga lebih fokus pada pembelajaran, dan memberikan peserta didik kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.²⁷

Melihat manfaat yang begitu berdampak positif menjadikan media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi lebih efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan dan memenuhi

²⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Penembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h.14-15.

kebutuhan individu peserta didik. Karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi antara lain, yaitu:²⁸

- a. Media audiktif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki dan menyajikan unsur suara. Contohnya radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya foto, gambar, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain menyajikan unsur suara juga menyajikan unsur gambar atau visual yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide* suara, berbagai ukuran film, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur yaitu audio (suara) dan visual (gambar).

Karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Media tiga dimensi adalah media media yang berwujud asli,

²⁸ Ani Cahyani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar teori dan prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), h.46.

hidup maupun mati, media yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Sedangkan media pembelajaran dua dimensi adalah alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada suatu bidang yang datar. Beberapa media pembelajaran dua dimensi antara lain, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau symbol visual yang lainnya dengan maksud untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsinya adalah untuk menarik perhatian atau fokus, memperjelas ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau tidak menarik jika tidak dalam bentuk grafis. Contoh dari media grafis antara lain, karikatur, poster, grafik, bagan, sketsa, gambar, peta datar dan lain sebagainya.

2) Media bentuk papan

Merupakan media berbentuk papan yang diringkas disini terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan magnet, dan papan flanel.

3) Media cetak

Media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi. Jenis-jenis media cetak adalah buku, ensiklopedi, komik, buku

suplemen, surat kabar atau majalah dan *booklet*.

Dapat kita pahami bahwa media pembelajaran memuat bahan ajar yang di dalamnya termuat materi tentang pengetahuan, pengalamam, dan teori yang secara khusus akan disampaikan dalam bentuk yang lebih interaktif.²⁹ Dengan demikian dapat diketahui betapa pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu yang memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman pembelajaran yang di laksanakan.

5. *E-Booklet*

Booklet terdiri dari dua kata, yaitu *book* yang berarti buku dan *leaflet* yang berarti lembaran kertas yang mengandung pesan tentang informasi suatu hal. *Booklet* merupakan buku kecil yang dapat mengedukasi pembaca serta disajikan dengan desain dan tampilan sederhana, menarik, berisi gambar, dan tulisan dengan materi terbatas. Sedangkan *e-booklet* merupakan *booklet* yang dikemas dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *handphone* maupun komputer.. *E-booklet* merupakan buku saku berbasis elektronik, *e-booklet* menyajikan materi pembelajaran secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami yang dilengkapi oleh gambar. Sifat *e-booklet* yang informatif dan juga Designnya yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik.³⁰ Dengan

²⁹ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 1

³⁰ Rahma Viola dan Reno Fernandes, “Efektivitas Media Pembelajaran *E-booklet* dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi”, *Jurnal Sikola*, Vol. 3. No.1 (2021): 15, <http://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>

adanya *e-booklet* yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, sound, *movie*, dan lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik. *E-booklet* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya sehingga tidak tergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi.

E-booklet diklasifikasikan sebagai media pembelajaran elektronik yang dipersiapkan oleh pendidik melalui komponen perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) berdasarkan kebutuhan pembelajaran. *E-booklet* dapat digunakan dimana saja sehingga, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Karena merupakan penggabungan media cetak dan komputer, maka *e-booklet* dapat menyajikan informasi secara menarik dan terstruktur, serta memiliki tingkat interaktif yang tinggi. *E-booklet* juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang disampaikan pendidik.

E-booklet sebagai media pembelajaran akan tersaji berbasis dongeng maka *e-booklet* didesign menggunakan perangkat lunak berupa aplikasi *book creator* digital. Aplikasi *book creator* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan *booklet* menjadi *e-booklet* berbentuk *flipbook*. Perangkat ini dapat diunduh secara gratis atau bebas melalui internet. *Book creator* merupakan sebuah publikasi dalam bentuk

digital yang dapat dibaca komputer maupun perangkat lunak lainnya seperti android, *smartphone*, atau tablet. Berkembangnya ilmu teknologi tidak lain juga akan berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan. Sebuah penelitian di Belanda yang dikutip dari jurnal berjudul *A Study Of E-Booklet And C Books Utilization By University Students And Faculties In Kenya* menunjukkan bahwa dengan berkembangnya *e-book*, *e-reader*, dan tablet yang terjual, maka dunia buku menjadi semakin digital. Artinya digitalisasi pada sektor buku telah berpengaruh besar pada sektor perpustakaan terutama pada penggunaan *book creator* digital. Dalam konteks ini mau tidak mau sebenarnya manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan yang ada. Manusia diharapkan mampu memanfaatkan “proses digital” yang semakin hari semakin berkembang. Era digital bukanlah pilihan yang harus dipilih oleh manusia, melainkan telah berubah menjadi konsekuensi dari perkembangan teknologi yang akan selalu bergerak bagaikan arus laut yang selalau berjalan di tengah kehidupan manusia.

Bookcreator digital sendiri bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. *Bookcreator* digital ini tidak hanya tentang perkembangan era digital, melainkan salah satu gaya baru dalam menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki seseorang. Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *book creator* digital yaitu, sebagai berikut:

- 1) Lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemana saja. Selama manusia membawa perangkat elektronik; smartphone, laptop, tablet, dan lain sebagainya, manusia dapat membaca dan mengakses ratusan judul buku di *bookcreator* digital.
- 2) Lebih mudah didistribusikan. Pendistribusian buku melalui book creator dapat dilakukan menggunakan media elektronik seperti internet. Pendistribusian dapat dilakukan secara cepat dan dapat segera dibaca seketika itu juga.
- 3) Lebih ramah lingkungan. Buku fisik (cetak) memerlukan pohon sebagai bahan baku dasar pembuatan kertas. Semakin banyak buku yang diproduksi maka makin banyak kebutuhan bahan baku tersebut, sedangkan book creator ini tidak memerlukan pohon karena berbentuk digital sehingga penggunaannya cenderung ramah lingkungan.

Terlepas dari kelebihan-kelebihan yang dimiliki, media digital tentu memiliki beberapa kekurangan yaitu, sebagai berikut:

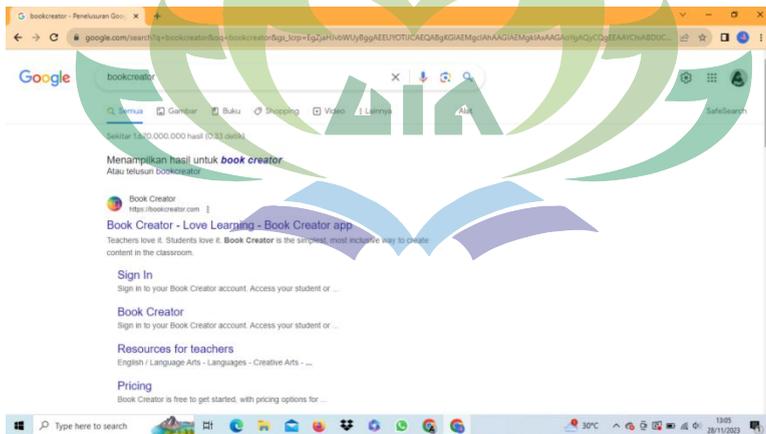
- 1) Membutuhkan daya listrik. Menghidupkan perangkat tentunya membutuhkan konsumsi daya listrik untuk digunakan saat membuka dan mengakses *book creator* digital.
- 2) Mempengaruhi kesehatan mata. Menatap layar gadget dan perangkat elektronik lainnya secara terus-menerus akan mempengaruhi kesehatan mata. Sehingga kita perlu mengistirahatkan mata kita untuk beberapa menit. Untuk selanjutnya dapat membaca *book creator* kembali.

- 3) Membutuhkan perangkat. Ketika akan membaca book creator diperlukan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, tablet. Sehingga seseorang dapat mengakses *bookcreator* digital tersebut baik itu secara *online* maupun *offline*.

Bookcreator digital merupakan sebuah software yang dapat digunakan dalam mendesign suatu produk. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

- a. Masuk pada laman *google chrome*
- b. Membuka alamat *web book creator.com*

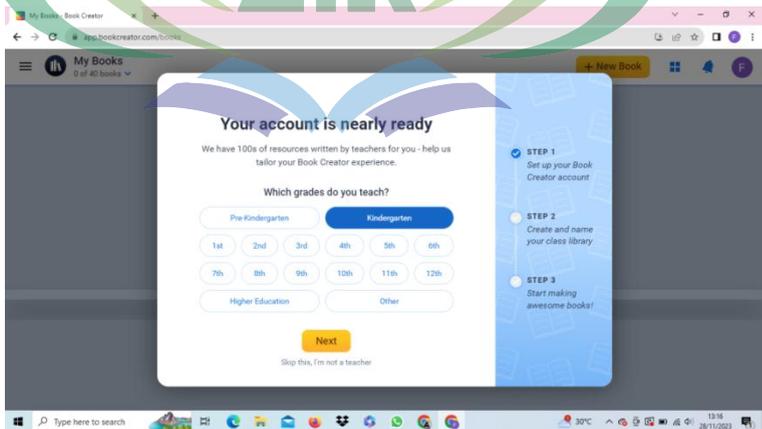
Tabel 2.1 tampilan website bookcreator



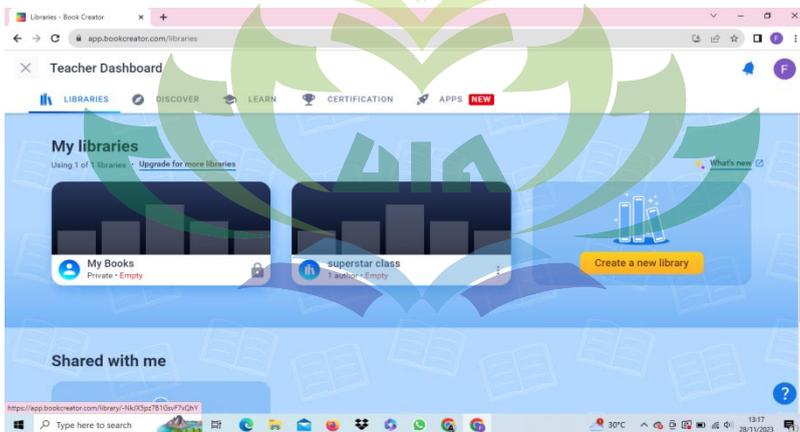
c. Membuat akun email untuk *book creator*



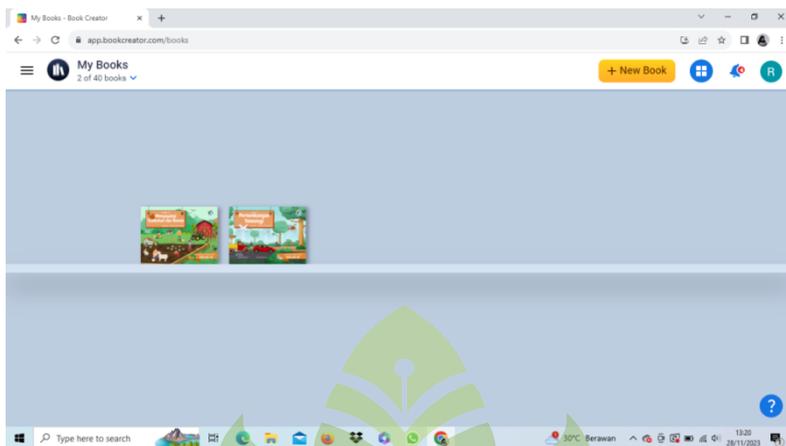
d. Memulailah masuk pada laman *book creator*, yang muncul tampilan “*Your account nearly ready*”



- e. Lalu muncul tampilan memilih jenjang, mulai jenjang tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas
- f. Kemudian muncul tampilan “*Which subject do you teach*” bertujuan untuk memilih mata pelajaran
- g. Lalu tampilan selanjutnya muncul “*Great, now name your library*” bertujuan untuk membuat nama buku yang akan dibuat
- h. Kemudian muncul tampilan “*Start making awesome books*” yang bertujuan untuk memulai membuat buku



- i. Langkah yang terakhir muncul tampilan “*Take me to my library*” yang bertujuan untuk diisi dengan beberapa materi, gambar, video, beserta kuis.



Pada saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang bercirikan pada visualisasi materi dengan ilustrasi model atau gambar sehingga dapat menambah kejelasan materi serta dapat meningkatkan minat siswa.³¹ Keterkaitan antara media media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi peserta didik, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajaran dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait atau memiliki hubungan secara timbal balik,

³¹ Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah dan Hasan Sastra Negara, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI”, *Jurnal Terampil*, Vol. 9 no.1 (2022): 59-68, <https://doi.org/10.3390/su12104306>.

dan harus terintegrasi teknologi. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan dapat sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.³²

6. Minat Baca

Minat baca merupakan perpaduan antara keinginan, kemauan, dan motivasi. Motivasi membaca mengandung pengertian kekuatan dalam diri yang mampu menarik perhatian individu untuk melakukan aktivitas, memahami informasi dan makna yang terkandung dalam bahasa tertulis. Secara umum yang dimaksud dengan minat baca dapat dikaitkan sebagai dorongan yang timbul, gairah atau keinginan yang besar pada diri manusia yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada kegiatan membaca..³³ Minat seseorang murni muncul dari diri sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Minat juga dapat diartikan sebagai motivasi yang timbul untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang minat kepada sesuatu cenderung melakukan sesuatu tersebut sendiri tanpa diminta oleh orang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat adalah ketertarikan akan suatu aktivitas yang diikuti oleh perasaan senang serta dilakukan dengan kesadaran tanpa paksaan.³⁴

Membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memahami bahasa tulisan, selain itu

³² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h.7

³³ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali, 2019), h.141

³⁴ Adi Alpian dan Hikmatu Ruwaida, "Pengoptimalan Peran Perpustakaan Sekolah dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.6 no.2 (2022): 1610-1617, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2363>.

membaca juga dapat diartikan sebagai mengubah tulisan atau cetakan menjadi bunyi-bunyi yang bermakna. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat baca merupakan keinginan, kemauan, dan dorongan dari diri sendiri yang memunculkan kesenangan terhadap aktivitas membaca untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, ataupun kesenangan. Kurangnya budaya membaca masyarakat Indonesia dapat berpengaruh terhadap kualitas sebuah bangsa, yang mana akan menyebabkan bangsa tersebut tertinggal dalam bidang kemajuan ilmu pengetahuan. Maka untuk menyusul ketertinggalan tersebut masyarakat Indonesia perlu adanya pembiasaan untuk membaca buku. Hal ini bisa dibenahi secara bertahap mulai dari dunia pendidikan, khususnya bagi anak-anak sekolah dasar, dimana usia mereka masih dalam masa *golden age*. Budaya literasi berdasarkan perkembangannya menjadi keterampilan abad 21. Literasi digunakan untuk memfasilitasi akses pemecahan masalah dan perolehan informasi. Pendidikan dituntut mampu mewujudkan peserta didik yang berliterasi yang mampu menghadapi hambatan di masa depan. Untuk mencapai tujuan literasi tersebut, sekolah harus menyiapkan berbagai kegiatan, termasuk program literasi.³⁵

Faktor penyebab kurangnya literasi atau minat baca di Indonesia dipengaruhi oleh permasalahan yang terjadi dalam lingkungan sekolah dan lingkungan luar sekolah yang meliputi beberapa

³⁵ Sri Marmoah, Jenny Indrastoeti Siti Poerwati dan Suharno, "Literacy culture management of elementary school in Indonesia", *Jurnal Heliyon*, Vol.8 (2022): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09315>.

hal.³⁶ Pertama, terbatasnya sarana dan prasarana membaca seperti ketersediaan perpustakaan buku bacaan yang bervariasi. Masih banyak sekolah di Indonesia yang masih mengandalkan ketersediaan buku paket saja untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. padahal ketersediaan buku-buku penunjang yang tidak hanya menarik tapi juga bermutu sehingga sangat memotivasi para peserta didik dalam memperluas wawasan ilmu pengetahuannya. Kedua, situasi belajar yang kurang memotivasi peserta didik untuk mempelajari buku tertentu di luar buku paket. Terkadang pembelajaran terlalu berpusat pada guru atau hanya sekedar kegiatan untuk mentransfer ilmu saja, yang dimana peserta didik hanya dijejali oleh informasi maupun pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik. Jarangnya kegiatan diskusi atau suatu permasalahan dari materi yang sedang dipelajari untuk kemudian diselesaikan bersama-sama juga dapat membuat peserta didik tidak termotivasi untuk mencari informasi dari sumber yang lain.

Ketiga, kurangnya *role model* bagi peserta didik yaitu masih banyaknya pendidik yang belum menjadikan membaca sebagai kebutuhan dalam pendidikan. Tidak banyak pendidik yang mengisi waktu luang mereka dengan kegiatan membaca. Keempat, berkembangnya teknologi informasi menyebabkan kurangnya minat masyarakat terhadap aktivitas membaca buku. Hal ini bisa diatasi dengan cara menyediakan sarana membaca yang berbasis

³⁶ Mega Prasrihamni, Zulela dan Edwita, "Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Cakrawala Pendas, Vol.8 no.1 (2022): 128-134, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1922>.

teknologi dan bisa diakses dimana saja. Kelima, banyaknya keluarga yang belum menanamkan kebiasaan wajib baca. Dalam membentuk seorang anak yang memiliki minat dalam membaca, tentunya harus dimulai dari lingkungan terdekat anak yaitu keluarga. Seorang anak akan meniru apa yang menjadi kebiasaan anggota keluarganya terutama pada orang tua. Keenam, keterjangkauan daya beli masyarakat terhadap buku. Selain harga buku yang memang relative lebih mahal untuk masyarakat ekonomi ke bawah, masyarakat juga belum bisa merasakan secara langsung keuntungan yang bisa didapat dari banyak membaca. Oleh sebab itu, untuk saat ini masyarakat masih belum menganggap buku sebagai kebutuhan.

Indikator minat baca diantaranya adalah (1) kesenangan membaca; (2) kesadaran/keinginan untuk selalu membaca; (3) frekuensi membaca/ketertarikan terhadap buku; (4) kebutuhan terhadap buku bacaan; (5) keinginan untuk mencari buku bacaan.³⁷

7. Dongeng

Dongeng merupakan bentuk karya sastra lama yang bercerita tentang kejadian fiksi yang tidak benar-benar terjadi, menurut Danandjaja dongeng merupakan kesastraan lisan dan cerita prosa rakyat yang tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan, yang digunakan sebagai hiburan, biasanya dongeng

³⁷ Undang Sudarsa dan Bastiano, *Pembinaan Minat Baca*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h.11-12

berisikan pesan moral atau bahkan sebuah sindiran.³⁸ Dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan sebuah cerita khayalan (fiksi) yang didalamnya terdapat pesan moral dan diceritakan secara turun-temurun. Secara garis besar, cerita dongeng dibagi menjadi lima jenis³⁹, yaitu sebagai berikut:

1) Legenda

Legenda adalah dongeng yang menceritakan asal mula suatu tempat, misalnya asal mula Tangkuban Perahu, asal mula Rawa Pening, legenda danau Toba, dan sebagainya.

2) Fabel

Fabel adalah dongeng yang tokohnya adalah binatang, namun dapat berbicara dan berperilaku seperti manusia. Contoh fabel yaitu si kancil dan buaya, serigala dan tiga babi kecil, sang kodok, dan sebagainya.

3) Mite

Mite adalah dongeng yang bercerita tentang para dewa dan mitos yang berkembang di masyarakat. Contohnya dongeng dewi sri, nyi roro kidul, dan sebagainya.

4) Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah dongeng yang berasal dari suatu daerah tertentu, misalnya malin kundang dari Sumatera Barat, dan lain sebagainya.

³⁸ Rahmat Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia*, (Surabaya: Lentera Pustaka, 2017), h.130

³⁹ Surastina, *Pengantar Teori Sastra*, (Yogyakarta: Elmatara, 2017), h.82

5) Pelipur Lara

Pelipur lara merupakan dongeng yang disajikan sebagai pengisi waktu istirahat untuk menghibur orang yang merasa sedang sedih, misalnya di daerah padang dikenal dengan sebutan juru pantun, dan sebagainya.

Menurut Lilian Holewell dalam *A Book For Children Literature* mencatat manfaat mendongeng paling sedikitnya ada enam manfaat, yaitu:

- 1) Membantu anak dalam mengembangkan daya imajinasi dan pengalaman emosional
- 2) Memuaskan kebutuhan ekspresi diri anak untuk melalui proses identifikasi
- 3) Memberi pendidikan moral tanpa menggurui
- 4) Memperluas cakrawala mental anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk meresapi keindahan dari alur cerita
- 5) Menumbuhkan rasa humor pada diri anak
- 6) Memberikan persiapan apresiasi sastra dalam kehidupan anak setelah anak tumbuh dewasa⁴⁰

Penyajian *e-booklet* berbasis dongeng akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dongeng merupakan salah satu karya fiksi, fiksi dapat diartikan sebagai cerita rekaan. Fiksi memceritakan berbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan sesama, interaksi

⁴⁰ Sintha Ratnawati, *Sekolah Alternatif Untuk Anak*, (Jakarta: Kompas, 2015), h.4

dengan diri sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Fiksi merupakan hasil dialog, kontemplasi, dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan. Menurut Wellek dan Warren karya fiksi merupakan sebuah cerita, dan karenanya terkandung juga di dalamnya tujuan memberikan hiburan kepada pembaca disamping ada tujuan estetik maupun edukatif.⁴¹ Daya tarik dari cerita fiksi inilah yang nantinya akan memotivasi orang untuk membacanya. Hal tersebut disebabkan karena pada dasarnya, setiap orang senang cerita. Melalui sarana cerita itu pembaca secara tidak langsung dapat belajar, merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang sengaja ditawarkan oleh pengarang. Dalam teori *Mindreading* atau *theory of mind* membaca fiksi diklaim memiliki manfaat yang lebih luas untuk pemahaman individu tentang pikiran, perasaan, dan keinginan orang lain.⁴² Bermunculannya konten sosial dalam buku fiksi atau buku dongeng anak akan mengacu pada motivasi karakter, interaksi sosial, dan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berlatih menyempurnakan kemampuan berpikir.

⁴¹ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada university press, 2019), h.3-4

⁴² Sanne W. van der kleij, dkk., "Reading Fiction and reading minds in early adolescence: A longitudinal study", *Jurnal Experimental Child Psychology*, Vol.222 (2022): 22-965, <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105476>.

DAFTAR RUJUKAN

- Arbi Tagazi dan Yeni Ernita, “Pengembangan Bahan Ajar berbentuk *Booklet* pada Pembelajaran Tematik Terpadu tema 6 Energi dan perubahannya di Kelas III Sekolah Dasar”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 3 no. 3 (2023): 3533-3542, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2539>.
- Adi Alpian dan Hikmatu Ruwaida, “Pengoptimalan Peran Perpustakaan Sekolah dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol.6 no.2 (2022): 1610-1617, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2363>.
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi. 2019.
- Ani Cahyani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar teori dan prosedur*. Serang: Laksita Indonesia. 2019.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. 2019.
- Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada university press. 2019.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana. 2020.
- Comfort M. Ateh dan Lynne B. Ryan, “Preparing teacher candidates to be culturally responsive in classroom management”, *Journal Social Sciences and Humanities Open*, Vol.7 (2023): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100455>.
- Devi Asinta dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas, “Pengembangan E-booklet Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar

- Pembelajaran IPS Kelas V ,” *Jurnal Magistra*, Vol.12, no. 2 (2021): 107-118, <https://doi.org/10.31942/mgs>.
- Dewi Lestari dan Putri Susanti ed., *Buku Pendamping Tematik KUPETIK 3B untuk SD/MI*. Bandung: Grafindo Media Pratama. 2019.
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian cet.9*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2022.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: Rajawali Press. 2019.
- Haris Herdiyansyah, *Wawancara Observasi dan Focus Groups*. Jakarta: Rajawali Press. 2015.
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. 2019.
- Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah dan Hasan Sastra Negara, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI”, *Jurnal Terampil*, Vol. 9 no.1 (2022): 59-68, <https://doi.org/10.3390/su12104306>.
- John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Perkembangan Teknologi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018.
- Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2021.
- M. Dahlan R, Syntia Maulani Rizki dan M Fahri, “Dongeng Sebagai Sarana Meningkatkan Budaya Literasi Peserta didik Kelas 3 Kelurahan Sindang Barang” *Al- Madrasah Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, no. 3 (2022): 613, <http://doi.org/10.35931/am.v6i3.1042>.
- Mega Prasrihamni, Zulela dan Edwita, “Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar ”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.8

- no.1 (2022): 128-134,
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8il.1922>.
- Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Mujtahidin, Muhammad Lutfi Oktariano dan Muhammad Muchsin Afriyadi, “Kebijakan kebebasan belajar: Tinjauan Kritis Terhadap Perspektif Profesionalisme Guru”, *Jurnal Ilkogretim online*, Vol. 20, no. 02 (2021): 251-257, <http://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.02.30>.
- Nilna Nur Azizah, Fathul Niam, dan Aang Yudho Prastowo, “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Benda di Sekitar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Wonorejo 2 Kabupaten Blitar ,” *Jurnal Patria Educational*, Vol.2, no. 1 (2022): 60-69, <https://doi.org/10.28926/pej.v1i2>.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2019.
- Nur Ika Amalia, Yuniawatika dan Tri Mukti, “Pengembangan E-booklet Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo pada Materi Bangun Datar” *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, no 3 (2020): 288, <http://doi.org/10.17977/um038v3i32020p282>.
- Nurfidia Azhari, Hesti Sulistia dan Meiga Ayu Wanda, “Upaya Meningkatkan Minat Baca Peserta didik di SD Negeri Tangerang 15”, Vol. 2, no. 1 (2020): 20-35, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurul Hidayah, dkk, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menanamkan Nilai Karakter Pada Peserta Didik Kelas I SD/MI”, in *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Indonesia*, (Prodi PGMI FTK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022), 465-477, <http://vicon.uin->

suka.ac.id/index.php/prosidingPGMI/article/download/851/411.

- Rahma Violla, Reno Fernandes, "Efektivitas Media Pembelajaran E-booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi" *Jurnal Sikola: Jurnal kajian pendidikan dan pembelajaran*. Vol.3, no. 1 (2021): 15, <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>.
- Rora Rizky Wandini dan Maya Rani Sinaga, "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik", *Jurnal Rudahah*, Vol. 06, no. 01 (2018): 1-2, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Sanne W. van der kleij, dkk., "Reading Fiction and reading minds in early adolescence: A longitudinal study", *Journal Experimental Child Psychology*, Vol.222 (2022): 22-965, <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105476>.
- Sopyan Azhari Assi Diki, Bagus Amirul Mukmin, dan Dhian Dwi Nur Wenda, "Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kontekstual Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4, no. 1 (2022): 159-164, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3481>.
- Sri Marmoah, Jenny Indrastoeti Siti Poerwati dan Suharno, "Literacy culture management of elementary school in Indonesia", *Journal Heliyon*, Vol.8 (2022): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09315>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2019.
- Undang Sudarsa dan Bastiano, *Pembinaan Minat Baca*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.

Valerie Harlow Shinas dan Huijing Wen, “Preparing teacher candidates to implement digital storytelling”, *Journal Computers and Education Open*, Vol.3 (2022): 1-2, <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2002.100079>.

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2019.

Yuli Yanti, Syifa Fauuziah dan Nurul Hidayah, “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III”, *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, no. 2 (2022): 167-182, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5516>

